

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi membawa dampak kemajuan yang sangat pesat terhadap dunia pendidikan. Dalam proses belajar mengajar, terdapat dua unsur yang sangat penting dan saling berkaitan, yaitu metode pembelajaran dan media pembelajaran. Pemilihan salah satu metode pembelajaran tentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai untuk digunakan (Aji, 2013).

Dewasa ini, dunia pendidikan memasuki era dunia media, dimana kegiatan pembelajaran menuntut dikurangnya metode ceramah dan diganti dengan pemakaian banyak media, sehingga lebih menekankan pada keterampilan proses dan aktif learning, maka kiranya peranan media pembelajaran menjadi semakin penting sebagai alat untuk membuat pembelajaran yang lebih efektif, mempercepat proses belajar dan meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, karena media belajar berfungsi untuk menyalurkan pesan atau informasi belajar (Nurseto, 2011). Akan tetapi, pemanfaatan media merupakan satu dari sekian banyak masalah dalam pembelajaran di sekolah termasuk mata pelajaran otomotif. Permasalahan ini relevan dengan bukti empiris yang terjadi di lapangan, khususnya dalam pembelajaran otomotif di SMK. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru di SMK Bhina Karya Karanganyar pada tanggal 11 Maret 2015 diperoleh informasi bahwa selama ini pembelajaran otomotif lebih cenderung menggunakan buku paket. Keberadaan buku paket sebagai media bantu belajar ternyata juga belum berfungsi

secara optimal karena dengan membaca materi yang cukup banyak membuat siswa bosan dan membuat motivasi belajar cenderung berkurang.

Pemakaian media belajar yang tepat dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan rasa ingin tahu siswa. Saat ini aplikasi mobile telah menjadi penunjang belajar yang menarik dan mudah untuk dipahami karena aplikasi mobile mudah di gunakan dan dapat dibawa kemana-mana. Penelitian yang diusulkan dalam proposal ini dimaksudkan untuk membuat aplikasi mobile dengan android untuk mendukung pembelajaran mata pelajaran otomotif dasar untuk kelas X SMK semester I. Metode yang digunakan yaitu menggunakan aplikasi yang berbasis android. Android merupakan sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, middleware dan aplikasi. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi (Murtiwijayanti, 2013).

Aplikasi yang akan dirancang dalam penelitian ini mencakup informasi tentang otomotif yang disertai dengan efek suara, teks, animasi dan gambar, sehingga dapat memberikan kemudahan bagi penggunanya khususnya siswa SMK dan aplikasi ini juga berisi latihan soal-soal yang berupa soal pilihan ganda. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa untuk mempelajari tentang otomotif.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Aplikasi Pengenalan Kompetensi Dasar Otomotif Berbasis Android sebagai Media Belajar untuk Siswa SMK”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan tersebut, maka rumusan masalah yang dibahas adalah:

- a. Bagaimana pembuatan aplikasi berbasis android?
- b. Bagaimana aplikasi berbasis android dimanfaatkan sebagai media belajar untuk siswa SMK?
- c. Bagaimana evaluasi pengguna terhadap sistem aplikasi android yang dibuat?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan penelitian ini, perlu adanya pembatasan masalah agar tidak menyimpang dari tujuan semula dan menghindari kerancuan serta pelebaran masalah, maka pokok permasalahan yang dibatasi adalah:

- a. Perancangan dan pembuatan media belajar mencakup beberapa pokok bahasan yaitu tentang motor bakar, alat ukur, baterai atau aki dan ban.
- b. Informasi yang diberikan berupa teks, gambar 2 dimensi disertai video.
- c. Aplikasi pembelajaran ini hanya dapat dijalankan pada ponsel dengan sistem operasi android.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Membangun sebuah aplikasi berbasis android untuk siswa SMK.
- b. Memanfaatkan aplikasi berbasis android sebagai media belajar dalam mata pelajaran otomotif.
- c. Penerapan atau implementasi aplikasi berbasis android.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

a. Bagi Instansi Pendidikan dan Peserta Didik

Media pembelajaran berbasis android diharapkan dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi serta dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa tentang materi otomotif, sehingga pembelajaran lebih efektif dan meningkatkan kualitas proses belajar mengajar,

b. Bagi Penulis

Dapat menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama masa perkuliahan, sehingga hasil penelitian ini akan menambah pengetahuan dan wawasan penulis mengenai aplikasi berbasis android.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dibuat untuk mempermudah dalam penyusunan skripsi ini maka perlu ditentukan sistematika penulisan yang baik. Sistematika penulisannya adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan mendiskripsikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini berisi tentang teori-teori yang digunakan dalam penelitian, perancangan, dan pembuatan sistem.

BAB III METODE PENELITIAN

Dalam bab ini penulis menguraikan objek penelitian, analisis semua permasalahan, rancangan sistem baik secara umum maupun spesifik.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini memaparkan dari hasil-hasil tahapan penelitian, mulai dari analisis, disain, hasil testing, dan implementasinya.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini menguraikan kesimpulan dari penelitian dan saran-saran yang digunakan sebagai bahan pertimbangan selanjutnya.